



An der Seite von Nod-Anführer Kane durchleben Sie in der ersten **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**-Erweiterung 20 Jahre C&C-Geschichte.

Command & Conquer 3 Kanes Zorn



Auch in der Erweiterung kämpfen die **Erzfeinde GDI und Nod** bis zum letzten Mann.

Nach drei Strategiespielen und zwei Addons gibt es in der Tiberium-Serie von **Command & Conquer** nur noch zwei Konstanten: die grünen Mineralkristalle und Kane. Da ist es konsequent, dass Electronic Arts dem gleichwohl charismatischen wie skrupellosen Anführer der Bruderschaft von Nod eine eigene Fortsetzung widmet. Die für Frühjahr 2008 angekündigte Erweiterung **Kanes Zorn** ist in drei Akte unterteilt: Die Story setzt ein nach dem Ende des zweiten Tiberiumkrieges und den Ereignissen aus **C&C: Tiberian Sun** und **Feuersturm**. Gemeinsam mit der GDI gelingt es Nod, die Künstliche Intelligenz CABAL zu besiegen – für den Moment zumindest. Die Bruderschaft ist jedoch geschwächt und durch das Verschwinden von Kane erneut in viele Teile zersplittert. Als seine rechte Hand müssen wir die Organisation neu ordnen und zu alter Stärke führen. Der erste Akt endet mit dem Angriff auf die GDI-Raumstation Philadelphia zu Beginn des dritten Tiberiumkrieges. Das zweite Kapitel spielt parallel zu den Ereig-

nissen von **C&C 3: Tiberium Wars** und soll Licht ins Dunkel bringen, was hinter dem scheinbaren Verrat von Killian steckt und welche geheimen Pläne Kane im Nod-Tempel in Sarajevo schmiedete. Der dritte Akt wird dann direkt an den dritten Tiberiumkrieg und die Errichtung des mysteriösen Sprungportals durch die außerirdischen Scrin anknüpfen. Auch wenn die Entwickler sicher nicht alle Geheimnisse lüften werden, hoffen wir doch auf die Beantwortung offener Fragen, wie etwa zur wahren Bedeutung des Tacitus-Artefaktes oder Kanes Verbindung mit CABAL und seinem selbst prophezeiten »Aufstieg«.

Die Welt ist nicht genug

Die Kampagne ist nicht das einzige Neue im Addon: Electronic Arts will ähnlich wie bei anderen Echtzeit-Strategiespielen (**Schlacht um Mitteleuropa 2** oder **Dawn of War: Dark Crusade**) eine zusätzliche Meta-Ebene in das Spiel einführen. Statt also in immer gleicher Abfolge die Aufträge abzuarbeiten, soll es nun eine dynamische, globale Strategiekarte



Die vier anrollenden Shatterer-Panzer sind gegen die Obelisk-Türme machtlos. Zudem wird die Nod-Basis von **Awakened-Cyborgs** bewacht, die mit ihrer EMP-Kanone Fahrzeuge kurzzeitig lahmlegen können.



Shatterer können mit ihren Schallkanonen mehrere Gegner zerstören.



Die Specter-Artillerie von Nod: klein, schnell und unsichtbar.



Nod hat die Basis umzingelt. Gegen die neuen GDI-Einheiten Shatterer 1, Hammerhead 2 und Slingshot 3 haben die Angreifer keine Chance.

mit Grenzen, Basen und Armeen geben. Während wir in der Kampagne nur Nod befehligen, können wir später im freien Spiel auch das Kommando über GDI, Scrin oder die neuen Unterfraktionen übernehmen und die Weltherrschaft anstreben. Auf der Strategiekarte heben wir unsere Truppen aus, welche die sogenannte »Strike Force« bilden. Aus welchen Einheiten unser Einsatzteam besteht, bestimmen wir selbst. Je nachdem, wie viele Ressourcen wir in den permanenten Ausbau unserer Basen investieren, können wir neue und bessere Soldaten, Panzer oder Flugeinheiten kaufen. Werden diese in einem Echtzeitgefecht zerstört, müssen wir unsere Armee auf der Strategiekarte mit Ersatzleuten auffüllen. Denn nur die auf der globalen Ebene erstellten Einheiten und Gebäude bleiben bestehen, während die Truppen und Einrichtungen aus den Taktikkämpfen nicht übernommen werden.

Wie Electronic Arts die Balance auf dieser Strategieebene her-

stellen will, konnten uns die Entwickler bei der Präsentation auf der Games Convention noch nicht sagen. Auch von der Weltkarte selbst war noch nichts zu sehen. EA-Produzent Jim Vessella verriet jedoch, dass sich die Fraktionen durchaus unterschiedlich spielen werden. In von Scrin kontrollierten Territorien soll sich das Tiberium schneller ausbreiten, während die GDI versucht, die Kristalle zurückzudrängen. Dies soll sich direkt auf die Ressourcen der Spieler auswirken und zu unterschiedlichen Vorgehensweisen führen. Zudem wird es wohl ein Punktesystem auf der Strategiekarte geben: Jede Aktion wie Gebäude bauen, Einheiten bewegen oder Gegner angreifen verbraucht Punkte. Ist unser Punktekonto erschöpft, endet die Runde, und der Computer ist am Zug. In Multiplayer-Partien wird der Strategiemodus aber nicht verfügbar sein.

Lizenz zum Töten

Doch Mehrspieler-Fans gehen nicht leer aus. **Kanes Zorn** soll

rund 20 neue Karten enthalten. Zudem liefert das Addon für jede der drei Hauptarmeen zwei Unterfraktionen, wodurch die Gesamtzahl an Kriegsparteien auf neun anwächst. Die Namen für die neuen Fraktionen wollte uns Vessella nicht verraten. Nur so viel: Jede der Unterfraktionen hat eine bestimmte Ausrichtung und eignet sich für ganz spezielle, offensive oder defensive Taktiken.

Eine GDI-Fraktion wird sich wohl sehr stark auf Schallwaffen konzentrieren: Zone Raider (eine Abwandlung der Zone Trooper) und Orcas können Sonic-Bomben abfeuern, die auf großer Fläche Schaden anrichten. Bei Nod haben wir zudem einen neuartigen grünen Laser gesehen. Gut möglich, dass sich eine der Untergruppen auf Tiberium-Technologie spezialisieren wird. Aber nicht nur die Subfraktionen erhalten neue Gebäude, Einheiten und Spezialwaffen, auch die bekannten Armeen werden erweitert. Bisher haben die Entwickler für GDI und Nod jeweils drei Einheiten vorge-

stellt, während für die Scrin lediglich die Namen (Ravager und Mechapede) bekannt sind. Die GDI erhält mit dem Hammerhead ein neues Flugzeug, das ideal gegen Bodenziele ist und einen Sitzplatz für Infanterie frei hat. Der Slingshot ist ein schnell feuender Flakpanzer, und der Shatterer-Schwebepanzer trägt eine mobile Schallkanone. Beide Einheiten sind nur leicht gepanzert und müssen daher von Begleittruppen gut geschützt werden.

Nod erhält Verstärkung aus dem Cyborg-Arsenal des zweiten Tiberiumkrieges: Die Awakened sind schwere Soldaten mit einer MG an einem und EMP-Kanone am anderen Arm. Zudem erhält die Bruderschaft endlich wieder eine Artillerie: den unsichtbaren Specter. Etwas ungewöhnlicher ist der Truppentransporter Reckoner. Diese mobile Festung beherbergt zwei Soldaten, die erst feuern können, wenn der Reckoner sich zum Bunker aufgebaut hat. Ideal zum Sturm auf eine schwer bewachte GDI-Basis. **RH**



Die schwer gepanzerten Reckoner bieten als Bunker drei Fußtruppen Unterschlupf.

Command & Conquer 3: Kanes Zorn

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **1. Quartal 2008**
 ► Hersteller **EA Los Angeles / Electronic Arts** ► Status **zu 60% fertig**

René Heuser: Obwohl Nod meine Lieblingsfraktion im Multiplayer-Modus ist, war ich nie ein Fan von der Figur des Kane. Aber hauptsächlich, weil er bisher das stereotype Abziehbild des ewigen Bösewichts ohne eigene Biografie verkörpert hat. Über seine wahren Motive lässt sich nur spekulieren. Ich hoffe, das ändert sich mit dem Addon nun. Denn wenn man schon für die »dunkle« Seite kämpfen soll, dann bitte mit gutem Grund!



rene@gamstar.de